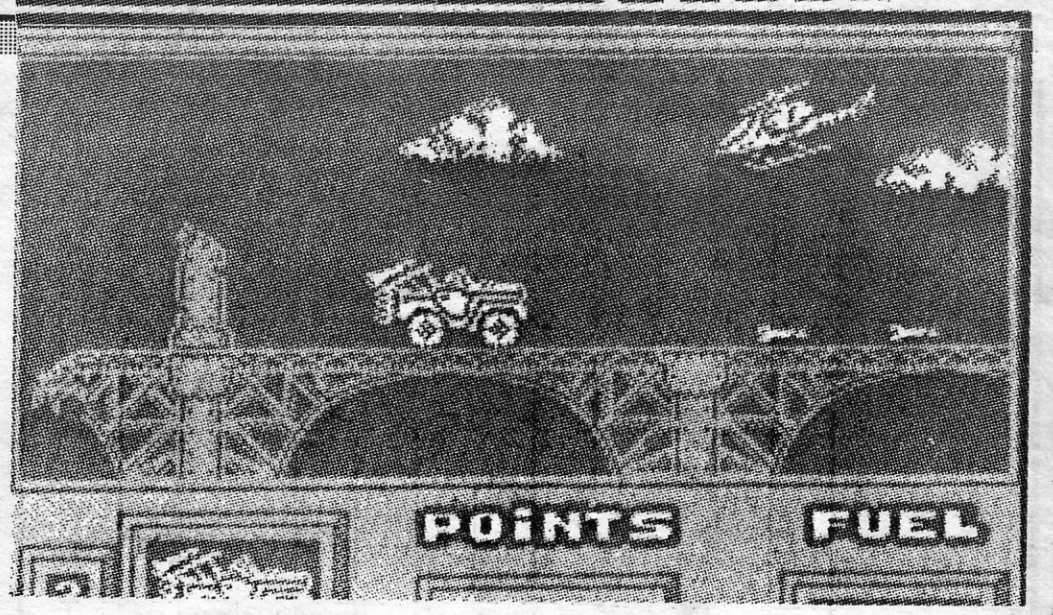
VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

ARMY MOVES

ESPANHÓIS FAZEM MISSÃO DIFÍCIL



TÍTULO: Army Moves
MÁQUINA: Spectrum

Os nossos vizinhos do lado continuam a produzir óptimos jogos de acção e este *Army Moves* é disso bom exemplo, com *sprites* bem animados (e rápidos) e executados e um desenvolvimento de acção coerente e imaginativo.

Trata-se de uma missão de «comandos», cujo objectivo é penetrar no quartel-general inimigo e obter informações que ajudarão a vencer a guerra (de que guerra se tratará, isso depende do que cada um quiser), e logo no início temos possibilidade de ver como será difícil chegar ao fim. Aliás, esta é uma das características da maioria dos jogos de origem espanhola que temos visto, com quadros iniciais bastante difíceis nas primeiras tentativas.

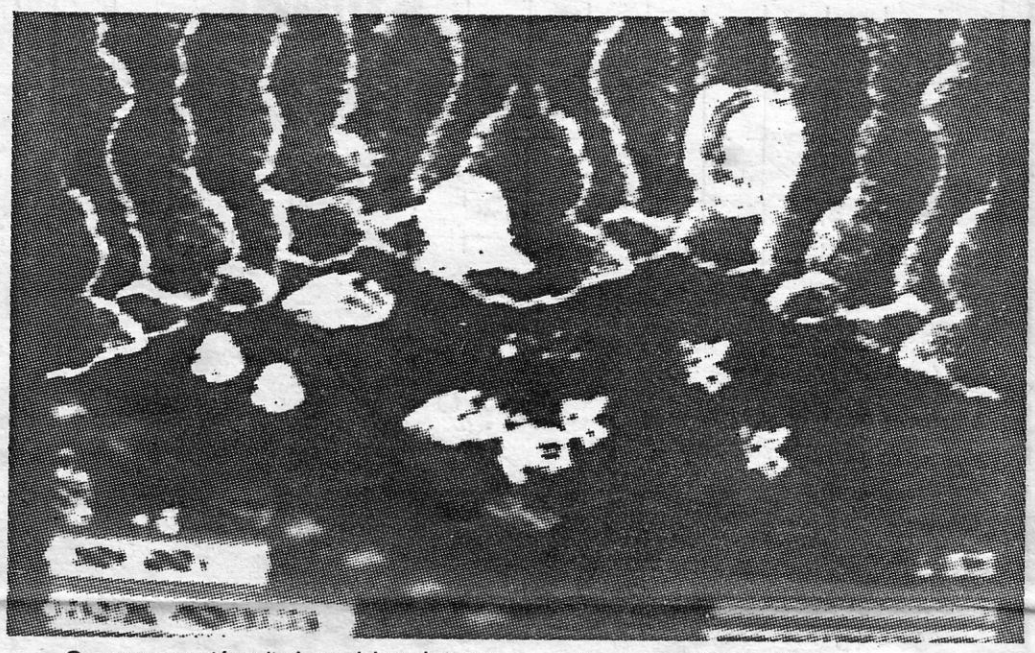
Army Moves segue diversas fases e, na primeira, conduzimos uma viatura armada com foguetes num viaduto já bastante bombardeado e com alguns buracos pelo caminho, que deveremos passar em salto (e podem crer que apanhar a melhor técnica para a viatura «voar» é um pouco complicado, a princípio). Para tornar as coisas mais difíceis, não faltam os inimigos, tripulando viaturas semelhantes à nossa e ainda helicópteros. Para os atingir, temos foguetes terra-terra e terra-ar, e há muito com que nos entretermos até ao fim desta fase (devemos confessar que nem a meio caminho chegámos ainda!).

Nas três fases seguintes, mudamos de transporte e pilotamos um helicóptero. Na segunda, há que bombardear silos de mísseis inimigos e depois outros objectos e material, enquanto aviões a jacto fazem os possíveis por deitar abaixo o nosso héli. Quem conseguir passar aqui vai econtrar-se a pé, já por detrás das linhas inimigas, e a «carnificina» continua, até se atingir o objectivo final — após o que se regressa para nova e ainda mais difícil missão.

Os gráficos são excelentes e dão um «colorido» muito bom ao jogo, mas o que o torna mais atraente é a espantosa rapidez que lhe foi introduzida. É dos melhores *arcades* que temos visto e vão certamente perder bastante tempo das vossas férias à volta de *Army Moves*.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 10
CONSELHO: A não perder

«SWEEVO» REGRESSA A METER ÁGUA



TÍTULO: Hydrofool
MÁQUINA: Spectrum

Após o êxito do ano passado, o bicharoco conhecido por *Sweevo* está de volta, num jogo de formato similar, mas talvez mais elaborado, com uma tarefa difícil à sua frente e pouco tempo e muitos obstáculos. *Sweevo* era um grupo de iniciais que designavam um Organismo Autónomo para Ambientes Extremos, uma espécie de *robot*, e tem nova missão num outro meio, desta vez numa espécie de gigantesco aquário galáctico, designado *Deathbowl*, que ficou tão poluído que o único remédio é esvaziá-lo.

Isto, evidentemente, é mais fácil de dizer do que fazer, e *Sweevo*, equipado com fato de mergulho, penetra num meio bastante hostil, já que inúmeras criaturas aí residentes não encaram de boa mente o seu previsível fim. Talvez tenham aprendido a viver com a poluição... Se fugir a essas criaturas fosse o único problema a resolver por *Sweevo* (e por nós, que o controlamos), talvez as coisas se simplificassem, mas esvaziar o aquário tem que se lhe diga.

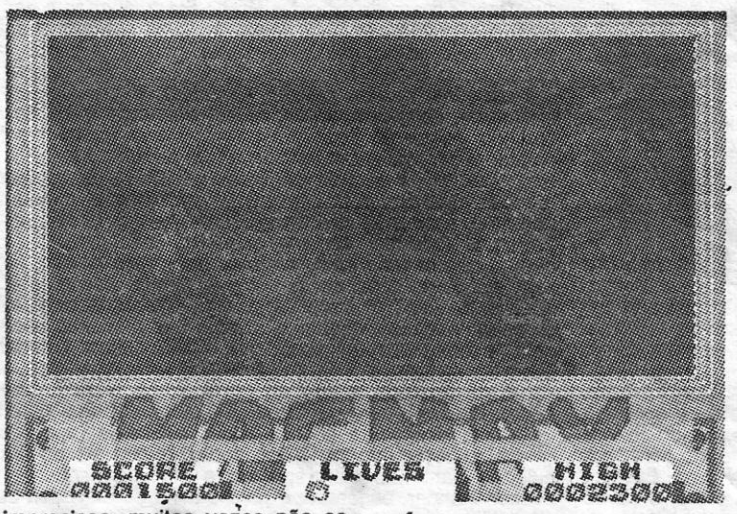
Para começar, o aquário está dividido em quatro partes (ver «menu» inicial), a que correspondem outras tantas válvulas, mas, para complicar, estas devem ser retiradas numa determinada ordem, que terá de ser o jogador a descobrir. Por outro lado, não basta localizar as válvulas para as poder retirar e esvaziar a parte correspondente do aquário. Antes disso, tal como sucedia em *Sweevo*, há diversos *puzzles* a resolver, objectos a apanhar e a utilizar, além da constante preocupação em manter vivo o pobre *robot*. Para isso, ele poderá encontrar algumas armas, espalhadas pelos cerca de 200 locais do jogo, e é bom que as apanhe depressa ou não sobreviverá muito tempo.

O tempo de cada uma das vidas de *Sweevo* é medido pelo *Rustometer*, que se vê na parte inferior do «écran», e que indica o grau de ferrugem que está a atingir o seu organismo. Quando a ferrugem é excessiva, foi-se mais uma vida. Esta tendência, todavia, pode ser contrariada, se ele encontrar as latas de óleo que estão a poluir o aquário (quererá isto dizer que há quem encontre vantagens na poluição?), mas a quantidade destas, infelismente, é limitada.

O programa está muito bem elaborado, com gráficos pormenorizados e imaginativos e excelente animação, sendo usados apenas dois tons para evitar misturas de atributos. O efeito resulta bem e *Hydrofool* está destinado a ocupar muito tempo a muita gente.

GÉNERO: Acção/Aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

ROBÔ SALVA A TERRA



TÍTULO: Mag Max
MÁQUINA: Spectrum

Uma vez mais a Terra é invadida por extraterrestres e a única esperança de salvação parece estar num *robot* armado com um *laser* de inesgotável energia e outro equipamento, mas houve um pequeno problema e antes de *Mag Max* poder salvar o planeta há ainda muito que fazer.

Para começar, *Max* está incompleto, já que os seus construtores foram mortos pelos invasores, e o *robot* tem que procurar o resto dos seus componentes, a começar pelas pernas e por material ofensivo e defensivo. Claro que isto não é fácil, porque os inimigos abundam e não estão dispostos a deixar que *Max* leve a sua missão a bom termo. O *robot*, que vai melhorando à medida que incorpora o resto do seu equipamento, tem que eliminar inimigos e as suas construções, deslocado-se à superfície ou nos túneis, a que tem acesso por buracos no solo. No fim de cada nível, defronta um chefe dos invasores, uma espécie de dragão, que custa bastante a matar, e só depois passa ao seguinte.

O jogo seria melhor se tivesse havido mais cuidado nos gráficos. Por exemplo, nos «écrans» de tom verde, os pormenores tornam-se imprecisos, muitas vezes não se distinguem os disparos dos inimigos (pelo que se torna quase impossível evitá-los), e a perspectiva também não é das melhores. De qualquer forma, tem um mínimo de interesse e merece uma olhadela.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

«METROCROSS» DÁ CORRIDA CHATA

TÍTULO: Metrocross
MÁQUINA: Spectrum

A ideia poderá não parecer má, mas o resultado torna-se pouco satisfatório e *Metrocross* torna-se chato e decepcionante, para além de os gráficos não serem grande coisa e a solução encontrada para resolver problemas de atributos ter os seus inconvenientes.

Como o título indica, esta conversão de um programa japonês de *arcade* implica uma corrida nos corredores do metropolitano, evitando uma série de obstáculos. O jogo tem 24 níveis e algumas coisas que facilitam a vida ao corredor, como trampolins, *skateboards* e latas pretas (que dão energia, se as pontapearmos), ao passo que latas brancas dão pontos. Em contrapartida, outras latas fazem-no abrandar e o mesmo sucede com alguns quadros do «solo» (pretos). Por outro lado, há que evitar ou pontapear os ratos e saltar barreiras, que aparecem no percurso. Tudo isto dentro de um tempo-limite para cada nível, e se não for completado a tempo o infortunado corredor é electrocutado.

O jogo poderá ter um mínimo de interesse, para quem goste do género, mas é talvez demasiado fácil no princípio e acaba por tornar-se aborrecido. As teclas são definíveis e os comandos respondem relativamente bem.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): Inicial 1
CONSELHO: Ver antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

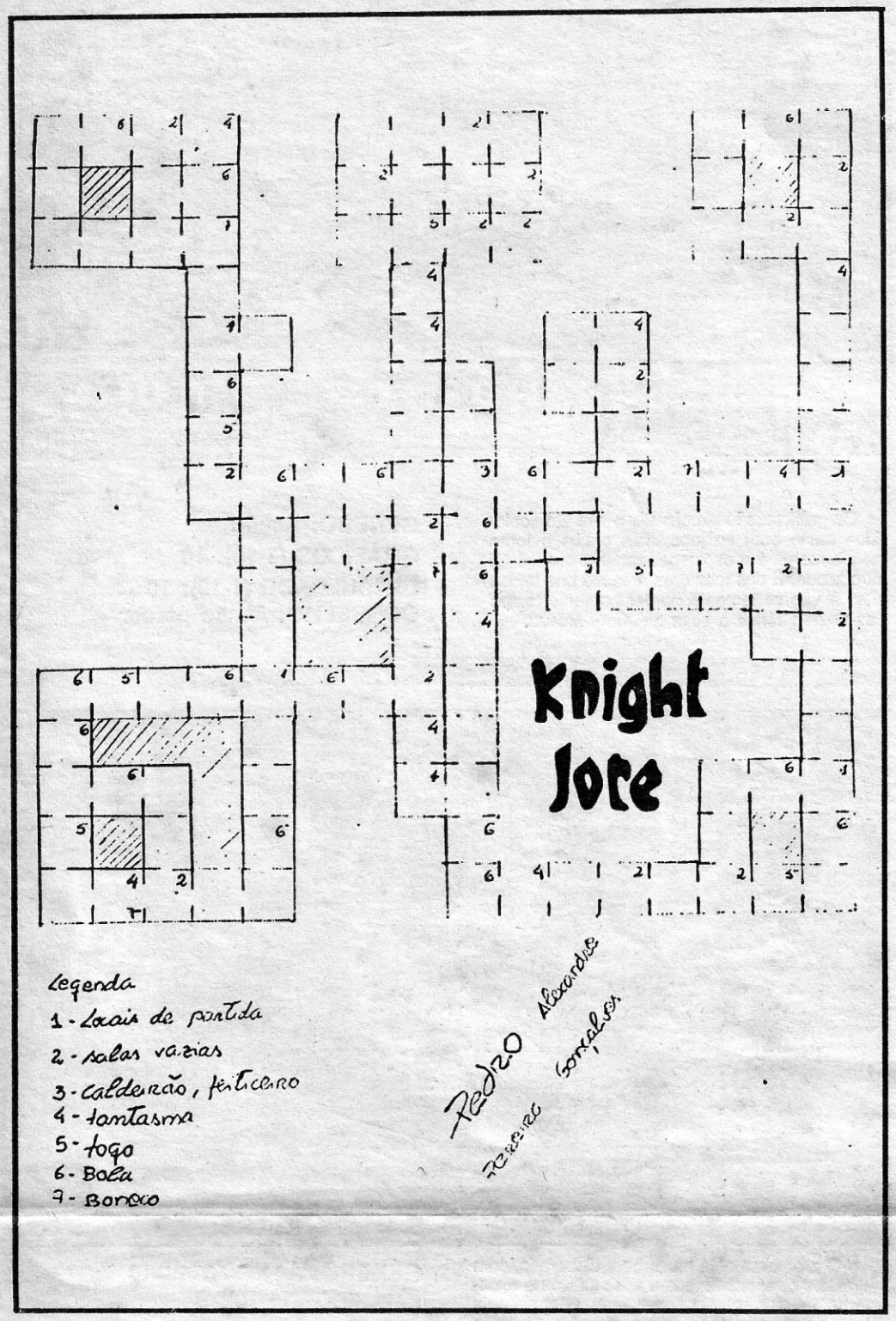
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

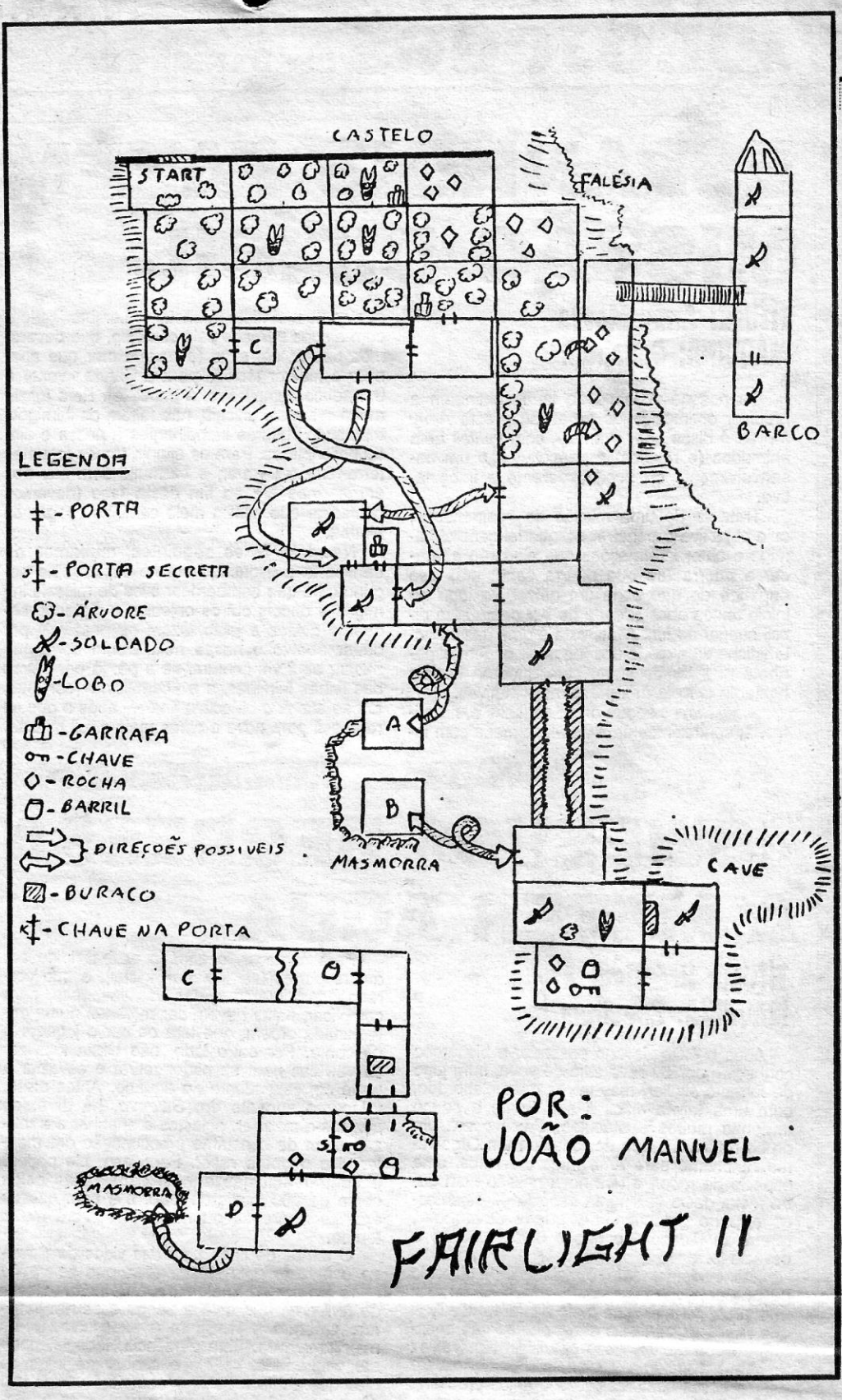
1.º — ENDURO RACER
2.º — ARCANOID
3.º — SABOTEUR II
4.º — KRAKOUT
5.º — SCALEXTRIC
6.º — INDOOR SPORTS
7.º — WORLD GAMES
8.º — BARBARIAN
9.º — RED SCORPION
10.º — AGENTE X

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA





Pokes & Dicas

COM as férias já em andamento, era tempo de os nossos leitores enviarem mais material, já que é também mais lato o tempo de que, em princípio, dispõem, para nos permitir preparar os *Pokes & Dicas* especiais que temos em vista, com mais espaço para o vosso material, incluindo mapas. Parte desse programa começa com a secção reservada aos «aventureiros», que passará a permanente, mas estamos certos de que os leitores apreciarão também, ao menos nesta época de Verão, maiores e melhores ajudas para os vossos jogos. Venha esse material, então.

Eagles Nest e *Bombscare*

Esta semana, começamos com *dicas* e voltamos a *Into the Eagles Nest*, com o material enviado pelo *Mário Miguel de Freitas*, de Lisboa, incluindo o seu mapa, apesar de termos já publicado um outro. O Mário insiste que o seu contém mais pormenores, inclusive relativamente aos que saíram em revistas inglesas, e, além disso, serve de referência para as suas *dicas*.

O objectivo do jogo no primeiro nível — e passamos já à carta do Mário — é fazer explodir o castelo. Para isso, deve-se activar o detonador existente em cada um dos 8 pisos (caves, rés-do-chão e 6 andares do castelo). O nosso «homem» morre quando atinge os 30 *hits* ou quando dispara sobre uma caixa de explosivos. Existem dois tipos de portas: as de madeira, que se abrem a tiro, e as de aço, que necessitam de uma chave. No castelo encontram-se também caixas de munições, que remuniciam a nossa arma, e duas formas de recuperar energia — os alimentos, que reduzem em 10 o número de *hits*, e as caixas de primeiros socorros, que os reduzem a zero. Além disso, há barris, que servem de obstáculo e podem ser destruidos com dois tiros, os guardas, que se matam, também a tiro, e objectos de valor, que se apanham e dão pontos.

Na sua carta, o Mário diz ainda, dirigindo-se a outros leitores, que têm colocado essa questão, que a *Match Day II* ainda não apareceu, pelo menos que ele saiba (e o mesmo sucede connosco), e esclarece que num mapa seu, que já publicámos, o de *Bombscare*, se esqueceu de referir a sala de começo, que é a do canto superior esquerdo.

Aproveita, por outro lado, para mandar uma *dica* para este jogo: se quiserem salvar a pele, sem se importarem muito com o destino do planeta, vão até ao teletransportador mais próximo do começo, que é o de ZEPHA, e transportem-se para ASTRA, que fica a duas salas da saída. Aí, vão embora calmamente. Finalmente, o Mário rectifica a legenda do mapa de *Dandy*, do *Nuno Carrilho*: aí se dizia que as letras «K» e «T» correspondiam a chaves, quando só a primeira tinha esse significado. A segunda refere-se a *tesouros*.

Sabouter II e *Krak Out*

O *Saboteur II* mereceu atenção do leitor *Rogério Martins* do Laranjeiro, Almada, e do grupo *Microteam*, também de Almada. Ambos mandaram os códigos e, o segundo, o mapa. Quanto às *dicas*, as mais completas, com as indicações de movimentos, são do Rogério. As resumidas, que podem servir de auxiliar de memória para os leitores, são do *Microteam*. Ora vejam:

Deixar a asa-delta andar até ao fim e, quando o boneco aterrar, fazer o seguinte caminho: esquerda, subir nas primeiras escadas (1 andar só) e andar, cuidadosamente, para a esquerda, até achar a caixa com o código. Depois de apanhar o código, descer nas primeiras escadas, direita, descer, esquerda, descer, direita, descer (1 andar só), esquerda, saltar, saltar, esquerda (pelo fio sem parar). Quando estiver no fio, parar no segundo «écran» (no fim), direita, direita, esquerda, subir, esquerda (até ao fim da sala); nesta sala há dois guardas. Direita, descer (onde se subiu), direita (vão encontrar-se três guardas e um puma), descer nas primeiras escadas (2 andares), esquerda, descer, esquerda, descer (2 andares), direita no 2.º andar (apanhar código), esquerda (não cair), subir (1 andar), direita, descer (não cair), 1 andar, direita até ao fim, subir (2 andares), esquerda (apanhar o código), direita, descer até ao fim, esquerda, descer (1.as escadas), direita, descer, esquerda, descer nas primeiras escadas, esquerda, descer nas primeiras escadas, direita, subir, esquerda (apanhar código), direita, descer 1 andar, esquerda, subir até ao topo, direita, subir, direita, subir, esquerda, subir, direita, subir até ao topo, entrar no terminal, pôr «Lift Is Up», descer 1 andar, direita, ir para o meio do elevador, carregar para baixo, direita, baixo, direita até ao fim, baixo, esquerda (apanhar o código), direita, subir até ao penúltimo andar, direita até ao fim com muito cuidado para não cair (apanhar o código), esquerda até ao fim, descer 1 andar, esquerda, ir para o meio do elevador, carregar para cima, direita, subir nas primeiras escadas, esquerda, subir, esquerda, subir, direira, subir, direita, subir, esquerda, subir, direita, até ao fim, cair (apanhar o código), direita, cair, direita, cair, esquerda, subir nas primeiras escadas a seguir à árvore (até ao topo), esquerda, subir nas primeiras escadas (1 andar), apanhar o código e ir apanhar a moto para fugir.

LOCALIZAÇÃO DA MOTO (PARTINDO DO ÚLTIMO CÓDIGO)

Esquerda, descer, esquerda, subir, direita, subir (1 andar), esquerda, entrar para o meio do elevador, carregar para baixo, direita, descer (segundas escadas), esquerda, subir para o meio do elevador, carregar para baixo, direita, descer, esquerda até encontrar a moto.

COMO MONTAR A MOTO

Experimentem pôr-se ao lado do depósito da gasolina e carregar para cima ou para cima e disparar: se conseguirem, parabéns, acabaram o *Saboteur II*.

Quanto às *dicas* de *Microteam*, são as seguintes, sobre o que fazer em cada nível:

1.º nível — Matar guardas inimigos; escapar do edifício pelos túneis; passar a barreira com a moto.
2.º nível — Matar guardas inimigos; escapar do edifício pelos túneis.
3.º nível — O mesmo que no 1.º; apanhar 2 cartões (ou papéis) do computador.
4.º nível — O mesmo que no 1.º; apanhar 5 cartões; desligar a corrente eléctrica da barreira.
5.º nível — O mesmo que o 4.º; apanhar 7 cartões.
6.º nível — O mesmo que no 5.º; apanhar 9 cartões e inseri-los no comando de recepção, junto ao míssil.
7.º nível — O mesmo que o 2.º; apanhar 11 cartões e inseri-los no comando de recepção.
8.º nível — O mesmo que o 1.º; apanhar 14 cartões e inseri-los no comando de recepção.
9.º nível — Igual ao 8.º; desligar a corrente electrica da barreira.

Os códigos para passar de nível são:

1.º — Premir «ENTER»
2.º — JONIN
3.º — KIME
4.º — KUJI KIRI
5.º — SIMENJITSU
6.º — GENIN
7.º — MI LU KATA
8.º — DIM MAK
9.º — SATORI

Nota: *Microteam* refere ainda que, no mapa, as passagens entre as diversas salas assinalam-se por meio de traços entre os quadrados.

Para aqueles que têm uma versão do jogo que não aceita MERGE mandaram esta rotina:

```
1Ø LOAD " " SCREEN$: CLEAR 25ØØØ: LOAD " " CODE: POKE
   37116,Ø: POKE 61382,Ø: POKE 35412,Ø: RANDOMIZE USR
   25ØØØ
```

E, já que estamos com a carta desta equipa, mais uns *pokes* e rotinas que enviaram:

— ALIENS — POKE 2468Ø, n (n.º da sala onde se quer começar).
— FEUD

```
1Ø CLEAR 24716: LOAD " " CODE:
2Ø POKE 47190,2Ø1 (invulnerabilidade)
3Ø POKE 44186,Ø: POKE 49043,7 (começa com todos os feitiços)
4Ø POKE 4921Ø,2Ø1 (os feitiços nunca acabam)
5Ø RANDOMIZE USR 41653
```

— TERRA COGNITA

```
1Ø LOAD " " CODE 16384: LOAD " " CODE
2Ø POKE 5Ø615,Ø: POKE 5Ø616,Ø: POKE 44486,Ø: POKE 45ØØ4,Ø
3Ø RANDOMIZE USR 3ØØØØ
```

Quanto ao *Rogério Martins*, mandou ainda dois *pokes* e um truque para um velho jogo:

— GREEN BERET — POKE 42076,Ø
— COP OUT — POKE 35370,Ø (vidas inf.) ou POKE 32817, n (n=n.º vidas desejadas)
— BEAR BOVVER — Teclar «1» (*baby bear mode*) no segundo «menu» de escolha e ficam com vidas infinitas

Sobre *Krak Out*, o *Amílcar Manuel T. Gomes*, de Agualva-Cacém, mandou o significado das letras de bónus, que já conseguiu descobrir:

— «E» aumenta o tamanho do taco
— «G» faz a bola colar ao taco, disparado-se depois com *fire*
— «X/Z» aumenta o valor da pontuação dos tijolos destruídos
— «S» fecha uma parede atrás do taco, ficando um rectângulo em que a bola não sai (efeito rápido)

— «X» dá uma vida
— «M» permite destruir toda uma fila só com um tiro
— «B» faz destruir os tijolos próximos, quando a bola toca nesta letra
— «O» dá dois tacos.

O *Amílcar*, que mora na Rua do Armistício, 11 — Agualva — Cacém 2735 CACÉM, e quer trocar jogos, mandou também alguns *pokes* de que seleccionámos:

— COBRA — POKE 36512,62: POKE 36513,5: POKE 36514,Ø
— XEVIOUS — POKE 53592, n (n=n.º vidas)
— LEGEND OF KAGE — POKE 3Ø6Ø9, n (n=n.º vidas)
— IMPOSSABALL — POKE 41185,Ø
— BAZOOKA BILL

```
1Ø CLEAR 24Ø63
2Ø LOAD " " SCREEN$
3Ø LOAD " " CODE
4Ø POKE 41931, NOT PI
5Ø RANDOMIZE USR 32788
```

— SPEED KING II

```
1Ø BORDER Ø: PAPER Ø: INK 6
2Ø CLEAR 24599
3Ø LOAD " " CODE: LOAD " " CODE
4Ø POKE 59656, 24
5Ø RANDOMIZE USR 58Ø39
```

— HARD GUY

```
1Ø BORDER Ø: PAPER Ø: INK 7
2Ø CLS
3Ø LOAD " " CODE 16384
4Ø FOR F= 23315 TO 23321
5Ø READ A: POKE F,A: NEXT F
6Ø DATA 175, 5Ø, 64, 138
7Ø DATA 195, 133, 158
8Ø RANDOMIZE USR 23296
```

Universal Hero de volta

Demos já material da *Universal Hero*, mas voltámos à carga com o que nos enviou o *Bruno Oliveira Martins*, morador na Avenida Cidade de Londres, 46 esq. 2735 AGUALVA/CACÉM (quer trocar jogos); As suas *dicas* devem ser seguidas pelo mapa:

Partindo do ponto S, deve-se apanhar os objectos «T», «A», «R», «X», «H», «Z», «P», «J», «C». Seguidamente, com o objecto «Z», vai-se à sala 11, e com o ícone nesse mesmo objecto «Z» tecla-se a tecla escolhida para «uso» e a barreira eléctrica desaparecerá, podendo assim ir-se buscar o objecto «D» (*floppy disk*). Depois, com os objectos «J», «X» e «C» ir à sala 19 e, com o cursor no ícone do objecto «X» teclar a tecla respectiva («uso») e a barreira de pedras desaparecerá, ficando assim aberta a passagem para os quadros seguintes. Agora a tarefa é ir à sala 21, onde, com o ícone no objecto «P», se deverá teclar «uso» e ser-lhe-á dito que o disco está errado. Só depois disso, com o objecto «D», juntamente com o «H», e com o ícone no objecto «H», se deve teclar a tecla escolhida para a função «uso»; aí ser-lhe-á dito que o disco está correcto, mas diz para se identificar. Aí, terão de pôr o código «SLARTIBARDFASTS». Assim, a barreira eléctrica abrir-se-á e ainda uma pequena passagem na sala 22, que lhe possibilitará ir à sala 23, onde se encontra o «oil», que lhe será útil para reparar a nave. A partir daqui, é com você, pois até agradecia que quem conseguisse passar o repuxo da sala 30 me ajudasse. Sem isso, a entrada nas salas 27, 28 e 29 está vedada.

Quanto ao teu material dos *Goonies*, já o publicámos recentemente.

Legend of Kage e outros

O Pedro Alexandre Pereira Gonçalves, de Almada, mandou estas dicas para *Legfend of Kage*:

Para passarem o 1.º nível, basta andar sempre de um lado para outro, sem parar, e matar 10 ninjas e o bruxo; no 2.º nível, quando virem algum ninja a vir de baixo, andem para o lado contrário, vão matando os que aparecem à frente e, quando ele sair, matem-no (matar 10 para passar de nível); no 3.º, tenham cuidado com os ninjas que vêm de cima, subam sempre para passarem de nível; no 4.º, se quiserem fazer pontos, depois de subirem uma escada, virem-se para os ninjas e parem de dar tiros.

Deste leitor é ainda o mapa de *Knightlore*, que também publicamos.

O *Rui Pedro Martins Lourenço*, de Corroios, enviou várias pequenas *dicas*:

— EAGLES NEST — Se escolherem a missão 4 e forem até ao tereiro andar, encontram um prisioneiro numa sala, onde está uma caixa de primeiros socorros, e ele seguir-vos-á.

— SHORT CIRCUIT — O queijo é para usar no lava-loiças da cozinha, ao lado dos *robots*, e o café pode-se usar em qualquer lava-louças. Por outro lado, ele não sabe passar para a área de vigilância e agradecia *dicas* nesse sentido.

— SHADOW SKIMMER — Para entrar nos porões de carga, ponham-se em cima deles e primam *fire*.

— GAUNTLET — Para terem vidas infinitas, escolham dois jogadores, no «menu», e quando o jogo começa, ou pouco depois, primam o «disparar» do outro jogador (começam os dois a jogar); e, quando um morrer, depois de pôr o nome, primam o «disparar» do jogador que morreu, e assim sucessivamente.

— QUAZATRON — Para passarem para outros níveis, ponham-se em cima dos buracos, primam *fire* (ENTER) e carregam «para cima», «baixo» ou «lado» e, depois, *fire*.

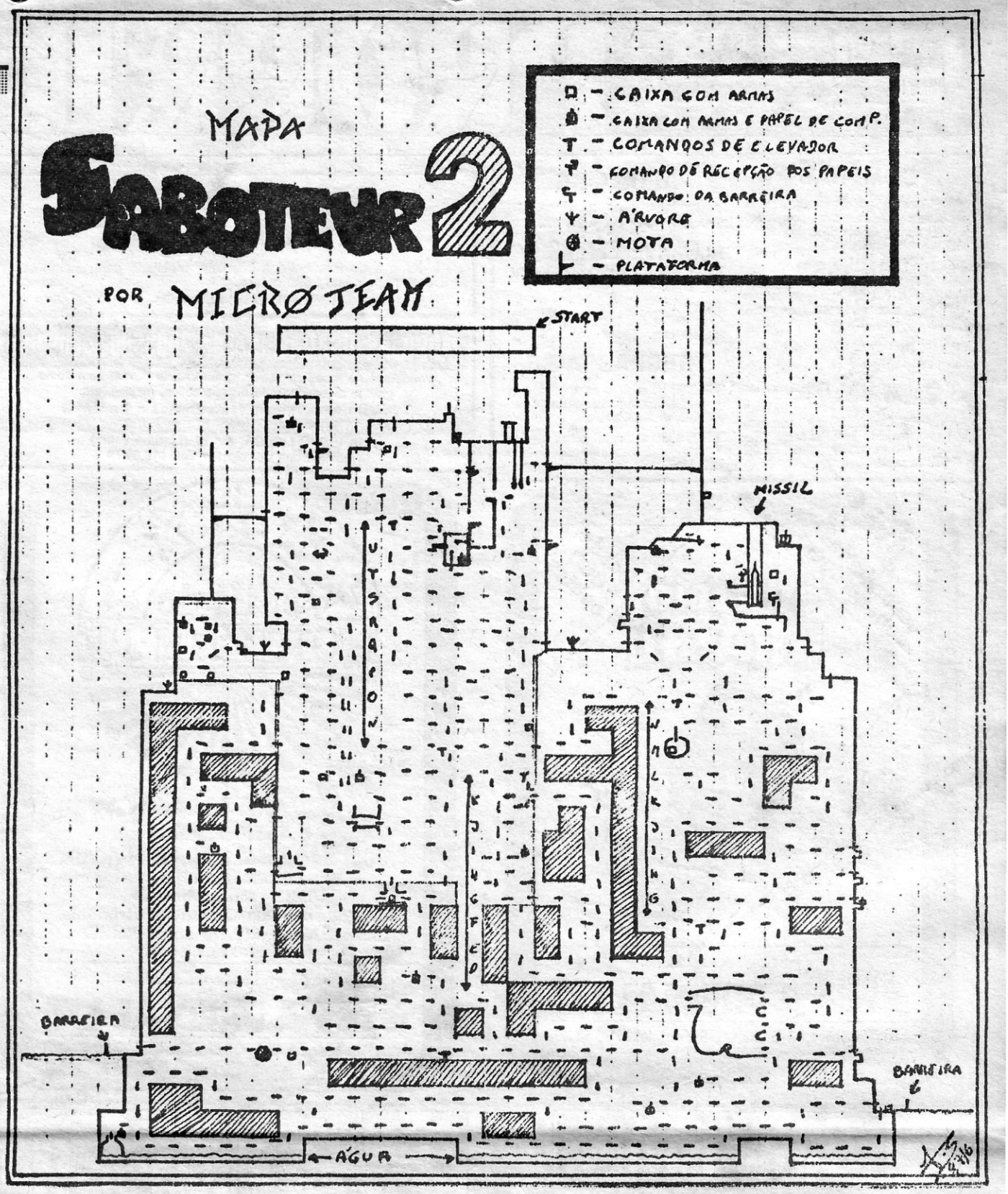
Pokes para terminar

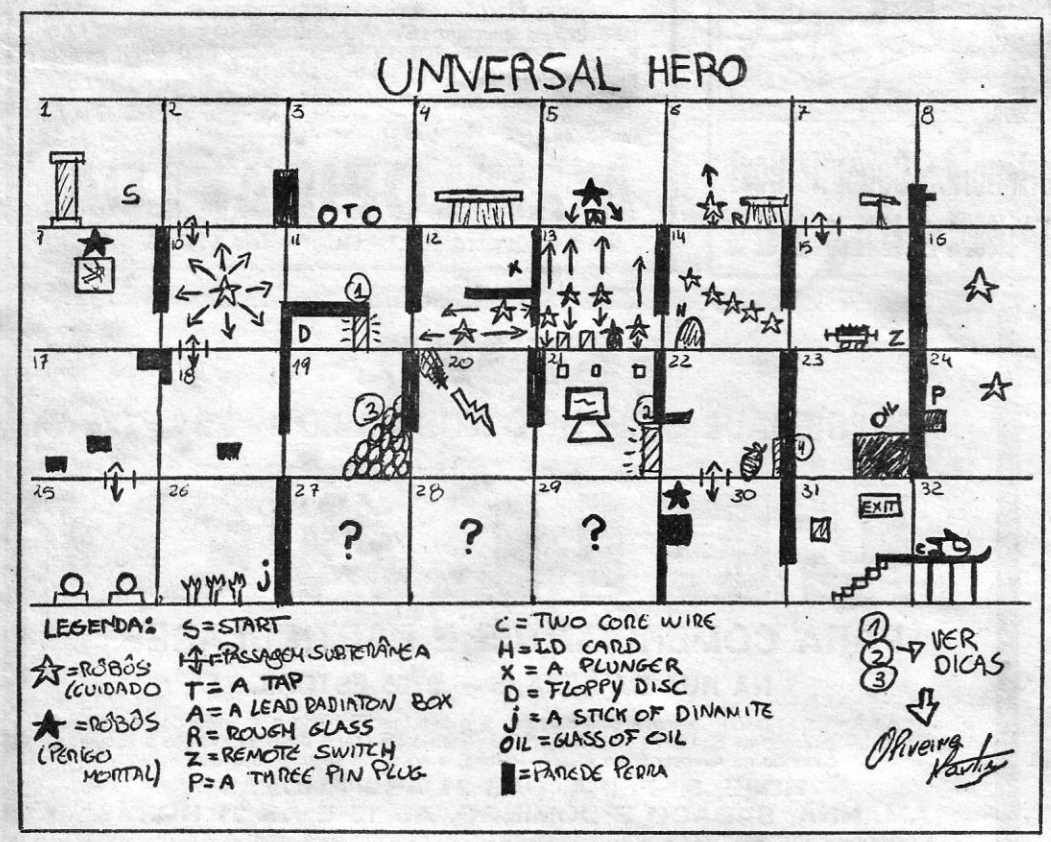
E, para terminar por hoje, alguns *pokes*:

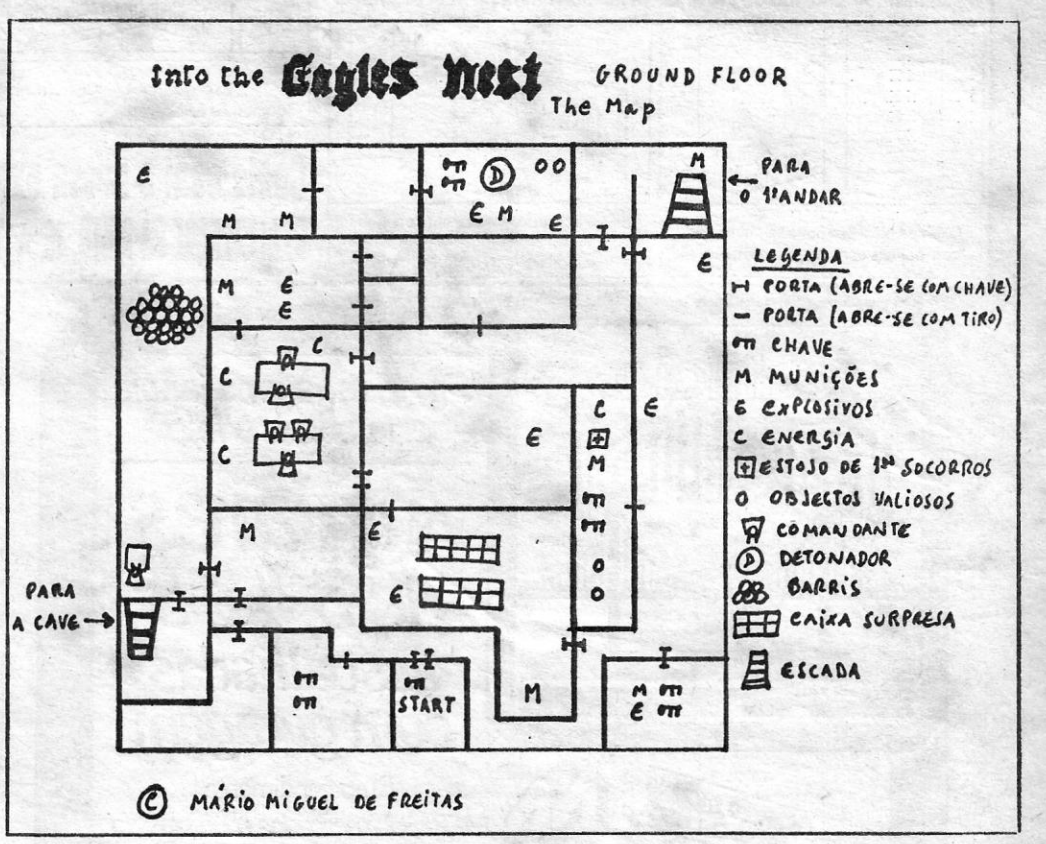
Do *Jorge Miguel Lourenço Fernandes*, de Cascais:
— CHILLER — POKE 39Ø25,Ø (vidas inf.)
— ESKIMO EDDIE — POKE 24686,24: POKE 24687,76
— MR. WINPY — POKE 33693,Ø
— ASTRO BLASTER — POKE 27422,Ø (vidas inf.)
— JACK AND THE BEANSTALK — POKE 56115,Ø: POKE 56388,62: POKE 56389,27: POKE 56390,Ø
— PYRAMID — POKE 37975, 2Ø1 (indestrutível): POKE 45Ø36,128 (tempo inf.).

Do *Henrique Paulo* e *Vítor Garcia*, do Monte de Caparica:
— VIDEO POLL — POKE 38753,Ø
— BIG BEN STRIKES AGAIN — POKE 43120,Ø
— ARCADE — POKE 25776,Ø
— JET PAC — POKE 25Ø2Ø,Ø
— GALAXIAN — POKE 54455,Ø

Do *Gonçalo Jorge Lopes*, do Monte de Caparica:
— ZORRO — POKE 53729,Ø
— ROAD RACER — POKE 27150,Ø
— ENDURO RACER — Teclar «Caps Shift» e acelerar e chega-se ao 4.º nível; no 5.º nível, virar a moto para o lado direito e acelerar ao máximo.







POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX